

EDU PLAY: METODE UNTUK SISWA MISBEHAVIOR

SKRIPSI



Oleh:

Irine Putri Shaliha

201310230311079

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2017

EDU PLAY: METODE UNTUK SISWA MISBEHAVIOR

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
Sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : *Edu Play: Metode Untuk Siswa Misbehavior*
2. Nama Peneliti : Irine Putri Shaliha
3. NIM : 201310230311079
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 3-10 Januari 2017

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Dr. Latipun, M.Kes

Anggota Penguji : 1. Ari Firmanto, S.Psi, M.Si
2. Siti Maimunah, S.Psi, M.M, M.A
3. Mohammad Shohib, S.Psi, M.Si

Pembimbing I

Dr. Latipun, M.Kes

Pembimbing II

Ari Firmanto, S.Psi.,
M.Si

Malang, _____

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

.....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Irine Putri Shaliha

Nim : 201310230311079

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Edu Play: Metode untuk Siswa Misbehavior

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, _____

Mengetahui
Ketua Program Studi

Yang menyatakan

Materai
Rp. 6.000

Irine Putri Shaliha

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Edu Play: Metode untuk Siswa Misbehavior*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Iswinarti, Dra., M.Si. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
2. Dr. Latipun, M.Kes. dan Ari Firmanto, S.Psi., M.Si. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Muhammad Shohib, S.Psi., M.Si. selaku dosen wali penulis yang telah mendukung dan memberi pengarahan sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Kedua orang tua peneliti dan nenek yang selalu menyelimkan nama penulis dalam setiap doa-doanya serta curahan kasih sayang yang tiada tara, sehingga penulis terus termotivasi untuk sapat terus belajar di perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
5. Saudara-saudariku tercinta yaitu Isyaaq Fathi Al-Faiz, ST., Ivan Ahsanul Insan, calon ST., Mashita Putri Hatama, calon S.Ikom., dan Maydina Putri Rachima. Terimakasih atas segala doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita dapat terus berkarya dan sukses di kemudia hari hingga dapat membahagiakan kedua orang tua tercinta kita.
6. SDN Mojorejo 1 Batu dan juga SDN Jatimulyo 1 Malang, kepada bapak kepala sekolah, wali kelas 2 yang telah memberikan izin penelitian dan juga kepada adek-adek yang bersedia menjadi subjek penelitian.
7. Teman-teman Fakultas Psikologi khususnya angkatan 2013 kelas F, teman-teman wanita muslimah dan Lol *team* yang selalu memberikan semangat dan juga membantu proses turun lapang penulis.
8. Teman-teman SMP yang sampai saat ini masih selalu ada Arifa, Dyah, Nisfa, dkk lainnya yang selalu mendukung penulis agar dapat segera lulus dan mendapat gelar.
9. Kepala UPT. P2KK bapak Khozin, kakak-kakak Trainer, Secretariat P2KK, dan teman-teman Co. Trainer yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menuai banyak pengalaman semasa perkuliahan.
10. Adek-adek peserta P2KK yang selalu mendoakan penulis agar skripsi dapat berjalan dengan lancar dan lulus dengan predikat baik.

11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah mendoakan dan banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, _____
Penulis

Irine Putri
Shaliha



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

ISI

Judul Skripsi.....	1
Identitas.....	1
Intisari	1
Kata Kunci	1
Pendahuluan.....	2
Landasan Teori.....	4
Hipotesa	10
Metode Penelitian	10
Hasil Penelitian	12
Diskusi	13
Simpulan dan Implikasi	16
Referensi	16

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Deskripsi Variabel.....	12
Tabel 2. Paired Sample t-test	13
Tabel 3. Independent Sample t-test.....	13



DAFTAR LAMPIRAN

Modul.....	19
Lembar Skala <i>Misbehavior</i>	32
<i>Blue Print</i> Skala dan Item	34
Uji Validitas dan Reliabilitas	35
Output SPSS.....	36
Dokumentasi	39
Data Kasar <i>Scoring Pretest</i>	41
Data Kasar <i>Scoring Posttest</i>	42



EDU PLAY: METODE UNTUK SISWA MISBEHAVIOR

Irine Putri Shaliha

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

irine.21rain@gmail.com

Kasus mengenai kenakalan pada anak sudah sering sekali terjadi di setiap sekolah. Kenakalan anak dapat berupa *bullying*, gaduh di kelas, membolos, dan sebagainya. Perilaku kenakalan seperti itu disebut dengan *misbehavior*. *Misbehavior* dapat dikurangi dengan menggunakan metode bermain yang bersifat edukasi dimana metode tersebut diberi nama oleh peneliti sebagai metode *edu play*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan efektivitas dari pemberian *edu play* pada siswa yang mengalami *misbehavior*. Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat perbedaan diantara kelompok eksperimen dan kontrol $t(18) = -1.761$, $p = .095 > .05$. Sedangkan jika dianalisa berdasarkan usia subjek menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antar kelompok eksperimen dan kontrol pada subjek yang berusia 7 tahun $t(11) = -2.707$, $p = .027 < .05$. Dapat disimpulkan bahwa *edu play* lebih efektif digunakan untuk siswa *misbehavior* pada usia 7 tahun kebawah yaitu yang berada pada tahap praoperasi.

Kata kunci: Edu play, misbehavior, siswa sekolah dasar

Cases of delinquency in children is already often happens in every school. Delinquency can be bullying, rowdy in class, hooky, and so forth. Delinquency behavior as it's called by the misbehavior. Misbehavior can be reduced by using the method of playing which include by education where are named by researcher as a method of edu play. The purpose of this study is to prove the effectiveness of giving edu play in students who experienced misbehavior. This study is an experimental research design with pretest-posttest control group design. The subject of this research is 20 students. The results showed no differences between the experimental and control group [$t(18) = -1.761$, $p = .095 > .05$]. Meanwhile, if analyzed based on the age, showed that there were differences between the experimental and control group in 7 years old [$t(11) = -2.707$, $p = .027 < .05$]. It was concluded that edu play more effective for 7 years old student misbehavior or children in preoperational stage.

Keywords: Edu play, misbehavior, elementary school pupil

Kenakalan pada anak merupakan sebuah perilaku yang sering kali di keluhkan oleh guru dan orang tua. Anak dikatakan nakal ketika ia melakukan suatu perilaku yang melanggar dari norma aturan yang berlaku dalam suatu lingkungan sekolah maupun rumah. Banyak pembahasan di media sosial terkait perilaku kenakalan pada anak salah satunya yang dilansir dari Kompasiana bahwa fenomena kenakalan anak telah mencapai pada titik kritis yang sangat mengkhawatirkan (Sudradjat, 2015). Fenomena tersebut tidak hanya dilihat dari pemberitaan dari media sosial saja namun juga dari pengamatan peneliti di beberapa sekolah.

Perilaku nakal terhadap siswa sudah lazim sekali terjadi di setiap sekolah diantaranya adalah berkelahi, mengintimidasi, mencuri, berbohong, dan sebagainya yang mana perilaku tersebut tidak mencerminkan perilaku siswa yang baik. Selain perilaku-perilaku yang telah dipaparkan diatas, banyak siswa di sekolah dasar yang memiliki sikap moral yang tidak baik. Perilaku yang dimaksud diantaranya adalah membantah atau melawan orang dewasa, gaduh saat pelajaran, meninggalkan kelas tanpa izin, dan tidak memperhatikan guru saat mengajar. Perilaku-perilaku tersebut merupakan salah satu bentuk kenakalan anak di usia sekolah. Kasus kenakalan tersebut merupakan satu dari sepuluh permasalahan siswa yang memiliki dampak besar terhadap keberlangsungan belajar-mengajar di kelas. Kenakalan pada anak dinilai sebagai suatu bentuk perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat. Perilaku yang tidak sesuai dengan norma tersebut dianggap sebagai cacat sosial pada anak dimana cacat sosial tersebut merupakan sebuah kelainan sehingga disebut dengan *misbehavior* (Kartono, 2007).

Perilaku-perilaku yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya merupakan ciri-ciri perilaku *misbehavior* pada anak. Perilaku *misbehavior* juga mencakup perilaku yang disebabkan oleh keadaan anak-anak di kelas yang mengganggu kemampuan guru untuk mengajar dan kemampuan anak untuk belajar. Ketika anak-anak menunjukkan perilaku mengganggu, hubungan penting antara guru dan siswa dapat rusak atau tegang (Meany-Walen, Bratton, Kottman, 2014). Perilaku *misbehavior* merupakan perilaku yang mempunyai tujuan untuk membuat orang lain merasa sakit, yaitu menyakiti secara fisik diantaranya lain memukul, menggigit, mencubit, menendang, menginjak, dan melempari orang dengan benda. Sedangkan menyakiti secara psikis (verbal) diantaranya mengucapkan kata-kata hinaan atau mengejek, memaki dengan kata-kata kotor, melecehkan, mengancam, membentak orang yang lebih tua, atau bahkan memerintah orang lain seenaknya saja (Schroder & Gordon, 2002).

Perkembangan usia anak sekolah dasar merupakan perkembangan di masa kanak-kanak pertengahan dimana mereka akan mengalami masalah-masalah seperti perkembangan individu, perbedaan individu dalam hal prestasi, bakat, minat, kepribadian, pengetahuan, kecerdasan, kecakapan, dan sikap. Kemudian masalah kebutuhan individu akan kasih sayang, memperoleh harga diri, merasa bagian dari kelompok, rasa aman, perlindungan diri, ingin dikenal, dan memperoleh kemerdekaan diri. Masalah lainnya yaitu penyesuaian diri, tingkah laku dan masalah belajar (Santrock, 2011). Dalam hal ini beberapa diantara masalah

perkembangan anak usia sekolah tersebut merupakan penyebab anak mengalami *misbehavior*.

Pada masa kanak-kanak pertengahan anak sudah mulai merasa ingin mengetahui dan ingin melakukan sesuatu yang mereka inginkan meski tanpa disadarinya perilaku tersebut berdampak negatif terhadap dirinya maupun orang lain (Santrock, 2011). Di masa kanak-kanak pertengahan ini keterampilan motorik anak-anak menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan di masa kanak-kanak awal. Aktivitas-aktivitas seperti berlari, memanjat, lompat tali, berenang, bersepeda adalah keterampilan fisik yang dapat dikuasai oleh anak-anak usia sekolah dasar. Keterampilan motorik kasar ini melibatkan banyak aktivitas otot (Santrock, 2011). Oleh karenanya fungsi dari otot sebagai salah satu media penggerak badan akan disalah gunakan jika anak tidak mendapatkan kontrol dengan baik. Anak-anak akan cenderung senang menggunakan tangan dan kaki mereka untuk memukul dan menendang orang lain, berlari-larian ketika pelajaran sedang berlangsung, bahkan perilaku mencuri, menodong, dan berkelahi sudah menjadi aktivitas harian dari siswa yang tidak mendapatkan kontrol yang baik.

Orang tua merupakan salah satu peran yang sangat berpengaruh bagi perkembangan anak. Orang tua yang memiliki pola asuh mengekang atau otoriter akan menyebabkan anak melampiaskan kemarahannya melalui tindakan-tindakan menyimpang yang dapat menjadikan anak berperilaku nakal (O'Connor, Rodriguez, Capella, Morris, McClowry, 2012). Sedangkan anak yang diasuh oleh keluarga yang mendukung dan penuh kasih sayang akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang berkarakter dan mandiri. Namun anak yang diasuh dengan keluarga yang penuh kasih sayang tersebut dapat tertular perilakunya jika tidak mendapatkan kontrol yang baik di lingkungan sekolah. Karena anak pada masa tersebut mudah untuk meniru atau menjadikan seseorang panutan dan contoh bagi perilakunya.

Perilaku *misbehavior* pada siswa akan sangat berdampak buruk pada prestasi belajar di sekolah karena kebanyakan siswa *misbehavior* memiliki konsentrasi belajar yang lemah serta tidak bisa diam jika hanya duduk manis di atas bangku sehingga ia akan berlarian di dalam kelas dan mengganggu siswa lainnya. Perilaku *misbehavior* juga berdampak pada terhambatnya interaksi positif anak baik di rumah maupun di sekolah sehingga perlu penanganan segera karena sifatnya yang cukup *urgent* dan dampaknya tidak hanya akan terjadi di masa sekarang namun juga akan sangat berpengaruh di masa depan anak. Anak yang mengalami perilaku *misbehavior* bisa saja ketika ia tumbuh dewasa kelak ia akan menjadi pemuda liar seperti preman atau mafia jika perilaku tidak segera ditangani. Hal tersebut disebabkan oleh kebiasaan individu dalam berkelahi dan mengganggu orang lain sehingga membuat orang lain tidak nyaman dan tidak mendapatkan penerimaan di lingkungan dengan baik, serta kondisi belajar-mengajar yang tidak nyaman. Suasana belajar di kelas juga akan tidak nyaman jika siswa tidak dapat diatur untuk duduk diam dan memerhatikan guru menjelaskan. Sehingga dampak-dampak buruk bagi perilaku *misbehavior* juga akan memengaruhi semangat mengajar guru yang semakin menurun. Guru akan mulai merasa kelelahan jika siswa menolak diperintah dan sulit untuk diatur. Jika hal itu terjadi semangat mengajar guru yang

menurun tersebut akan berdampak tidak baik bagi siswa-siswa di kelas. Guru akan mengajar secara tidak maksimal, tidak memedulikan siswa yang ramai di kelas, sering meninggalkan siswa saat pelajaran berlangsung, memarahi dengan nada dan kata-kata yang cukup kasar, tidak menegur siswa yang tidak memerhatikan guru (Hannah, 2013).

Perilaku-perilaku siswa yang disebutkan diatas seharusnya tidak terjadi. Siswa seharusnya dapat memerhatikan penjelasan guru dengan baik dan tenang di kelas, tidak ada intimidasi, ancaman terhadap orang lain, tidak melawan guru, dan harus mematuhi peraturan sekolah. Selain itu adalah sikap siswa yang harus hormat terhadap guru dan orang yang lebih tua, tidak ada kata-kata kotor yang diungkapkan siswa dan sangat diharapkan siswa dapat mengontrol amarahnya sehingga tidak dapat merugikan orang lain.

Berdasarkan fenomena kenakalan (*delinquency*) anak seperti yang telah dijelaskan diatas maka peneliti ingin melakukan sebuah eksperimen dengan menggunakan metode bermain yang berbasis edukasi untuk mengurangi perilaku *misbehavior* pada anak usia sekolah. *Edu play* dilakukan dengan alasan bahwa bermain adalah media yang alami yang dapat digunakan anak untuk mengungkapkan dirinya. Bermain merupakan bahasa simbolik anak yang bersifat alami untuk menyatakan emosi dan pengalaman-pengalaman sehari-hari, bahkan bermain adalah proses penyembuhan diri anak (Sujiono & Sujiono, 2010).

Penanganan sejak dini perlu diterapkan pada kasus-kasus perilaku *misbehavior*, yaitu dengan melakukan pemberian *treatment* ketika perilaku *misbehavior* terdeteksi di masa sekolah dasar. Hasil dari meta analisa berbagai penelitian menyebutkan bahwa teknik bermain merupakan cara yang cukup efektif dalam menangani kasus siswa yang mengalami agresif maupun *misbehavior*. Bermain edukatif merupakan sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan (Sujiono & Sujiono, 2010).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah seberapa efektifkah pemberian *edu play* untuk mengurangi perilaku *misbehavior* pada siswa sekolah dasar? Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan pemberian *edu play* untuk mengurangi perilaku *misbehavior* pada siswa sekolah dasar. Manfaat penelitian ini adalah memberikan alternatif metode bermain kepada pihak sekolah untuk mengurangi perilaku *misbehavior* pada siswa. Manfaat bagi siswa yaitu siswa dapat belajar melakukan *problem solving*, *catharchis*, dan latihan patuh kepada orang dewasa.

Misbehavior Siswa

Misbehavior secara umum dapat didefinisikan sebagai perilaku sosial pada anak yang dinilai tidak tepat pada situasi tertentu dimana perilaku tersebut muncul sehingga mengganggu proses belajar-mengajar di dalam kelas (Rehman & Sadrudin, 2012). Terdapat dua klasifikasi siswa *misbehavior* yaitu *classroom*

misbehavior dan *school misbehavior*. *Classroom misbehavior* merupakan segala bentuk perilaku yang mengacaukan atau mengganggu jalannya proses belajar-mengajar di kelas seperti terlambat masuk ke kelas atau melewatkan pelajaran, menyontek, mengobrol dan berbicara sendiri saat guru sedang menjelaskan, dan berjalan-jalan di ruang kelas saat pelajaran tengah berlangsung. Sedangkan *school misbehavior* adalah segala bentuk perilaku yang melanggar atau tidak sesuai dengan tata tertib di sekolah seperti membolos sekolah, mencuri, menindas, menggunakan barang yang tidak diperbolehkan di sekolah, merokok, dan melakukan tindakan anarkis yang merusak (Sexton, 2013).

Studi menunjukkan bahwa terdapat beragam penyebab perilaku kenakalan pada siswa yaitu meliputi genetik, jenis kelamin (*gender*), temperamen, disfungsi pola pengasuhan, dan lingkungan (Schroder & Gordon, 2002). Penelitian menunjukkan bahwa faktor genetik berperan dalam sebagian besar berlanjutnya perilaku hiperaktivitas anak dan ketidakmauan anak mengikuti aturan, sementara faktor genetik yang berinteraksi dengan faktor lingkungan lebih menjelaskan terjadinya gejala ODD dan CD (Peticlerc & Tremblay, 2009).

Faktor kedua yaitu jenis kelamin, dalam sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak laki-laki memiliki kecenderungan lebih tinggi dalam kategori *misbehavior* dibandingkan anak perempuan (Bertrand & Pan, 2011). Pengaruh gender terhadap *misbehavior* siswa berasal dari penelitian mengenai *morning cortisol level*. *Cortisol* merupakan hormon steroid yang dihasilkan kelenjar tubuh dan terlibat ketika seseorang merasakan tekanan/stres. Hormon ini berkaitan dengan fungsi mekanisme tubuh, seperti tekanan darah atau kadar gula darah.

Faktor ketiga yaitu temperamen, berdasarkan pola temperamen, terdapat tiga kategori anak yaitu *easy child*, *difficult child*, dan *slow to warm up child*. Anak yang mudah (*easy child*) cenderung memiliki mood yang positif dan terlihat bahagia, memiliki pola makan yang teratur dan tidur teratur, serta mudah beradaptasi terhadap perubahan, seperti lingkungan, situasi, dan rutinitas yang baru. Anak yang sulit (*difficult child*) akan terlihat sering memiliki mood negatif dan sering menangis, memiliki pola makan yang tidak teratur, serta sulit beradaptasi terhadap lingkungan baru. Sedangkan *slow to warm up child* merupakan gaya temperamen di mana anak biasanya beraktivitas lamban, agak negatif, menunjukkan kelambanan dalam beradaptasi, dan intensitas mood yang rendah. Terkait dengan perilaku *misbehavior* anak yang tergolong sulit (*difficult child*) menunjukkan kecenderungan yang lebih tinggi untuk menampilkan *misbehavior* jika dibandingkan dengan anak yang mudah (Schroeder & Gordon, 2002).

Faktor keempat adalah faktor keluarga. Banyak faktor terkait dengan keberfungsian keluarga yang terbukti berperan dalam berkembangnya perilaku *misbehavior*, meliputi pengasuhan, kondisi psikologis orang tua (depresi pada ibu/ayah, gangguan kepribadian, penyalahgunaan obat-obatan, perilaku antisosial), disfungsi pernikahan/pasangan (perceraian, konflik, kekerasan dari pasangan) dan konflik

anak dengan saudara kandung. Penerapan pola pengasuhan tertentu menggambarkan kualitas interaksi orang tua- anak, dan hal itu dapat berkontribusi terhadap berkembangnya perilaku *misbehavior* pada anak. Interaksi yang buruk antara orang tua dan anak dapat mempengaruhi berkembangnya perilaku tidak patuh atau agresif pada anak.

Faktor selanjutnya yaitu lingkungan. Sejumlah faktor lingkungan dapat mengakibatkan berkembangnya masalah perilaku antisosial, antara lain status sosial ekonomi yang rendah (Schroder & Gordong, 2002). Status sosial ekonomi yang rendah cenderung memunculkan berbagai faktor resiko baik langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku anak. Lingkungan sosial ekonomi rendah seringkali berbahaya untuk anak karena dari lingkungan mereka mendapat contoh/model yang menunjukkan kekerasan atau penggunaan obat-obatan, dan di lingkungan tersebut, mereka bersekolah di sekolah yang berkualitas buruk.

Anak pada usia 4-9 tahun mudah sekali merasa lelah, menangis, rewel, dan butuh banyak istirahat. Mereka membutuhkan perhatian dan bimbingan dari orang dewasa. Pada usia ini anak masih baru mulai untuk belajar menumbuhkan perilaku disiplin melalui pelajaran yang diberikan oleh guru. Pada usia ini beberapa anak dapat bermain dengan baik bersama teman sebaya mereka namun beberapa yang lain bertindak mengganggu teman lainnya (Charles, 1985).

Edu play

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2010).

Piaget mengemukakan teori yang terperinci mengenai perkembangan intelektual anak. Piaget berpendapat bahwa anak pada tahap praoperasional menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka. Mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan-gagasan baru (Santrock, 2011).

Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten. Bermain merupakan pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, serta merupakan kendaraan untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar. Dengan anak melakukan kegiatan bermain maka dapat membantu anak mengenal tentang

diri sendiri, dengan siapa dia hidup, serta lingkungan tempat dimana ia hidup (Sujiono & Sujiono, 2010).

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi. Kegiatan bermain memengaruhi beberapa aspek perkembangan anak yaitu meliputi (Krogh & Slent, 2001); (1) bermain untuk perkembangan kognitif anak. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Vygotsky menjelaskan bahwa anak sebenarnya belum mampu berpikir abstrak. Makna dan objek masih berbau menjadi satu. Fokus perkembangan intelektual dapat dilihat melalui bahasa dan literasi, serta berpikir logiko-matematis. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri diantara teman sebaya. (2) Bermain untuk pengembangan sosial-emosional. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Selama bermain anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuan tentang dunia. Bermain menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak dalam hal; interaksi sosial, kerjasama, peduli terhadap orang lain, dan menerima perbedaan individu. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial. Bermain membantu perkembangan emosi yang sehat dengan cara menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan. Melalui bermain, anak belajar menyerap, mengekspresikan, dan menguasai peranan mereka secara positif dan konstruktif. (3) Bermain untuk pengembangan motorik. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar anak. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan gerak motorik kasar seperti melompat, berlari, melompat, berputar, dan sebagainya. Bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata *puzzle*, mengecat, dan lainnya.

Edu play memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Berbagai kemampuan yang bisa dikembangkan melalui *edu play* adalah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan bermain sesungguhnya dapat dimanfaatkan oleh para orang tua untuk membimbing anak mereka dalam mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak awal. Hal ini dikarenakan penggunaan alat permainan edukatif dalam aktivitas bermain memiliki dampak yang sangat positif bagi anak. Setiap alat *edu play* dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kehususan

dalam mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan (Khobir, 2009).

Tekanan belajar sambil bermain adalah lebih menekankan belajar daripada permainan. Bermain hanya sarana, bukan sebagai tujuan. Permainannya bisa dalam bentuk apa saja, boleh menggunakan alat atau tidak. Hal yang terpenting adalah belajar untuk menguasai hal-hal yang baru, bukan belajar bermain mainan baru (Suyadi, 2009: 21). *Edu play* hendaknya dijadikan sebagai kegiatan pertama dan utama dalam aspek kehidupan anak. Sebab, hanya dengan bermainlah anak-anak dapat hidup bahagia dan menjadi cerdas karenanya (Khobir, 2009).

The Association for Play Therapy menyebutkan bahwa terdapat 14 macam keuntungan yang diperoleh bila menggunakan *play therapy* sebagai sebuah intervensi (Nawangsih, 2014), beberapa diantaranya adalah (1) *Catharsis*, melalui permainan anak-anak dapat menyampaikan tekanan emosi yang dialaminya dengan lebih bebas, sehingga anak-anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal tanpa beban mental. (2) Berpikir kreatif, keterampilan *problem solving* dikembangkan, sehingga pemecahan atas persoalan anak bisa tercapai. Permainan memberikan peluang yang besar bagi anak untuk mengembangkan kemampuan diri untuk berpikir kreatif atas persoalan yang dialami. (3) Komunikasi, permainan adalah media alami yang digunakan anak untuk mengekspresikan dirinya. Konselor bisa menggunakan berbagai pilihan permainan yang dapat memancing anak untuk dapat terus terlibat dalam permainan.

Misbehavior Siswa dan Edu play

Mengacu pada kajian secara teoritis sebelumnya, dapat dilihat keterkaitan antara kedua variabel penelitian. *Misbehavior* merupakan perilaku yang mengganggu orang lain dapat dikurangi dengan menggunakan *edu play* karena ditemukan metode bermain mampu mengurangi perilaku-perilaku kenakalan atau istilah lainnya *misbehavior* (Wicaksono, 2013). Di dalam metode bermain ini peneliti merancang permainan yang dapat digunakan sebagai metode katarsis dimana anak-anak dapat mengekspresikan dirinya serta melukiskan pengalaman-pengalaman terdahulu yang membuat mereka berperilaku *misbehavior*. Selain sebagai katarsis, permainan yang dirancang juga terdapat unsur yang dapat meningkatkan kognitif siswa terutama dalam memahami perilaku negatif dan perilaku positif.

Metode bermain ini terdiri dari beberapa jenis permainan yaitu melukis, kartu perilaku, bermain *stick puzzle*, dan *game of obedient*. Beberapa jenis permainan tersebut diintegrasikan untuk melihat keefektifan dari *edu play*. Pada paragraf selanjutnya akan memaparkan penjelasan terkait jenis permainan yang disajikan oleh peneliti.

Painting, Melukis digunakan sebagai metode katarsis dimana siswa dapat mengekspresikan pemikiran-pemikiran mereka melalui media lukis. Terapi dengan

menggambar dan mewarna biasa digunakan sebagai metode bagi individu yang mengalami gangguan psikologis. Menggambar adalah tentang bagaimana individu dapat berfikir kreatif, berimajinasi, dan bebas menggunakan warna untuk membentuk emosi dan mood. Melukis dengan warna dapat membuat individu mengekspresikan dan mengeksplorasi pemikiran-pemikirannya. Karena setiap warna yang dilihat oleh individu adalah cahaya yang merefleksikan suatu objek. Di dalam retina, gelombang cahaya diubah menjadi impuls elektrik yang menuju ke hipotalamus. Hipotalamus adalah pusat kontrol dari jam biologis yang dapat membentuk emosi dan mood individu (Unal, 2015). Dalam sebuah penelitian milik Fatmawati (2014) yang meneliti tentang pengaruh menggambar terhadap agresifitas anak mengungkapkan bahwa metode tersebut dapat digunakan sebagai cara untuk menurunkan agresifitas pada anak. Seni dapat menjadi suatu tempat yang aman bagi anak untuk mengekspresikan masalah sehingga anak akan merasa nyaman dan aman. Kegiatan menggambar dapat digunakan untuk melatih proses mental, kemampuan berpikir, mengingat, berimajinasi, mengekspresikan emosi, dan mengungkapkan emosi, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir. Dengan pendekatan menggambar, anak dapat mengekspresikan pemikiran dan perasaannya sehingga membantu anak untuk mengerti dirinya sendiri dan orang lain (Wright, 2010).

Behavior Card, Kartu perilaku digunakan untuk mengajarkan anak tentang perilaku yang boleh dan atau tidak boleh dilakukan oleh anak usia sekolah dasar. Kartu-kartu tersebut mencakup gambaran perilaku memukul siswa, perilaku tidak tertib di kelas, perilaku merokok pada siswa, dan banyak lainnya. Siswa sangat diharapkan untuk memahami perilaku-perilaku tersebut agar dapat membedakan perilaku yang negatif dan perilaku yang positif. Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mendapatkan respon anak diantaranya adalah dengan menggunakan kartu responsif, *peer tutoring*, instruksi dari komputer (Newcomer, 2009). Alat pembelajaran permainan dapat berupa segala macam alat atau situasi yang dapat membantu bahkan memperkaya atau memperjelas pemahaman anak terhadap sesuatu yang sedang dipelajarinya. Alat-alat tersebut bisa berupa buku, gambar kalender, huruf magnetik, kartu, *sequencing pictures*, dan surat kabar (Suetopo, 2009). Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir maka anak belajar lebih ditekankan pada permainan yang menggunakan media atau alat bantu. Hal tersebut mengacu pada tahap berpikir anak yang dilansir oleh Piaget yaitu pada umur sekitar dua hingga tujuh tahunan anak berpikir pada tahap praoperasional. Pada tahap ini cara anak berpikir masih didominasi oleh benda-benda atau hal-hal yang tampak (Santrock, 2011).

Stick Puzzle, Bermain *stick puzzle* digunakan untuk melatih konsentrasi dan fokus siswa terutama saat guru sedang mengajar di kelas. *Stick puzzle* ini adalah bentuk permainan *puzzle* dimana anak-anak yang akan membuat sendiri *puzzle* tersebut dengan menggambar diatas jejeran stick, kemudian mengorganisasikan *puzzle* tersebut setelah stick-stick diacak. Permainan *puzzle* dapat membuat anak-anak lebih berkonsentrasi dan fokus dalam mengerjakan tugas. Diantara anak-anak yang

bermain *puzzle*, frekuensi bermain *puzzle* diprediksi dapat meningkatkan kinerja tugas (Goldstein, 2012).

Game of Obidient, siswa dilatih untuk mengikuti perintah dari instruktur dan memberikan *reward* pada siswa setelah siswa mematuhi perintah. Artinya bahwa setiap instruksi yang diberikan jika siswa mematuhi maka siswa pada periode tertentu akan mendapatkan *reward* dan pada periode lainnya siswa tidak mendapatkan *reward*. Pemberian *reward* tersebut sesuai dengan teori milik Skinner yaitu rasio yang dapat berubah (*variable ratio*) dimana sejumlah respon yang dibutuhkan untuk penguatan berbeda-beda dari satu penguatan ke penguatan berikutnya. Hal tersebut untuk membentuk perilaku patuh pada siswa tanpa bergantung pada bonus yang diberikan karena bonus akan diberikan sewaktu-waktu (De Luca & Holborn, 1992).

Hipotesa

Edu play mampu mengurangi perilaku *misbehavior* pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan model *quasi experiment*. Desain penelitian eksperimen ini dengan menggunakan *pretest-posttest control group design*. Desain *quasi experiment* tidak memiliki kontrol yang ketat seperti pada *true experiment*. Desain penelitian *quasi experiment* bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen.

Berikut merupakan skema dalam bentuk eksperimen *pretest-posttest control group design*:

R₁	O₁	X	O₂
R₂	O₃		O₄

Keterangan :

R₁ : Kelompok eksperimen

R₂ : Kelompok kontrol

X : Perlakuan/ *treatment*

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum perlakuan) kelompok eksperimen

O₂ : Nilai *posttest* (sesudah perlakuan) kelompok eksperimen

- O₃ : Nilai *pretest* (sebelum perlakuan) kelompok kontrol
 O₄ : Nilai *posttest* (sesudah perlakuan) kelompok kontrol

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *edu play* untuk mengurangi perilaku *misbehavior* pada siswa sekolah dasar. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *misbehavior*. Skala digunakan untuk mengukur *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 di SDN Mojorejo 1 Batu. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa dimana masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Pengambilan *sample* didasarkan oleh rekomendasi sekolah. Pembagian kelompok adalah menggunakan hasil skala *misbehavior* dimana subjek dibagi menjadi dua kelompok secara rata berdasarkan nilai pada skala *misbehavior*.

Prosedur Intervensi

Dalam eksperimen ini intervensi yang diberikan kepada kelompok perlakuan adalah *edu play*, yaitu suatu bentuk perlakuan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan beberapa permainan yang terdapat unsur edukatif di dalamnya. *Edu play* diberikan dalam empat sesi permainan yaitu *painting*, *stick puzzle*, *behavior card*, dan *obidient game*. Pada sesi pertama yaitu *painting*, siswa melukiskan hal-hal yang ingin dilukiskannya dan menceritakan kepada fasilitator tentang lukisan yang telah dibuatnya. Sesi kedua yaitu permainan *puzzle* dengan menggunakan stik es krim. Siswa menggambar diatas stik *puzzle* yang ditata sejajar sebanyak 10 buah stik kemudian fasilitator mengacak *puzzle* yang telah digambar siswa, siswa merangkai kembali stik tersebut seperti *puzzle*. Sesi ketiga adalah *behavior card* yaitu permainan dengan menggunakan kartu bergambar perilaku positif dan perilaku negatif. Siswa mengelompokkan kartu-kartu tersebut berdasarkan dua kategori yaitu perilaku positif dan negatif kemudian menempelkannya ke papan. Sesi terakhir adalah *obidient game* yaitu permainan kepatuhan. Fasilitator meminta kepada subjek untuk mengikuti perintah yang diberikan dan memberikan *reward* dengan teknik *variable ratio* setelah perintah dilaksanakan oleh subjek.

Instrumen Penelitian

Misbehavior adalah bentuk perilaku kenakalan (*delinquency*) pada siswa yang mengganggu orang lain. *Misbehavior* pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang memiliki klasifikasi *classroom misbehavior* dan *school misbehavior* berdasarkan pada skala *misbehavior*. Adapun data penelitian diperoleh dari instrumen penelitian yang menggunakan model pengukuran dengan skala *misbehavior*. Pengukuran ini dilakukan dengan mengumpulkan skor hasil *pretest* dan *posttest* skala *misbehavior* pada siswa di SDN Mojorejo 1 Batu. Skala *misbehavior* memiliki jumlah item sebanyak 20 item yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh peneliti terdahulu (Haq, 2016). Skala *misbehavior* memiliki dua

klasifikasi yaitu *classroom misbehavior* dengan butir item sebanyak 11 dan *school misbehavior* dengan butir item sebanyak 9.

Analisa Data Penelitian

Peneliti melakukan uji analisa dengan *indenpendent sample test* untuk membandingkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, uji tersebut dilakukan dua kali yaitu untuk *pretest* dan *posttest*. kemudian peneliti mulai melakukan observasi akhir (*posttest*) untuk melihat apakah perilaku *misbehavior* semakin berkurang pada subjek setelah diberikan *treatment*. Setelah menemukan nilai dari hasil *posttest*, peneliti melakukan uji analisa *paired sample t-test* menggunakan SPSS *for windows ver 21*. Setelah itu peneliti membahas keseluruhan hasil analisa dengan data penunjang hasil observasi dan juga penelitian-penelitian terdahulu. Terakhir peneliti mengambil kesimpulan dan implikasi terkait dengan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Deskripsi Perbandingan Antar Kelompok

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Subjek	10 orang	10 orang
Usia	7-8 tahun	7-8 tahun
Jenis Kelamin		
Laki-laki	9	9
Perempuan	1	1

Hasil *SD* menunjukkan tidak ada perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat *pretest* yaitu ditunjukkan pada nilai $p = 5.17$ dan 5.32 dimana nilai keduanya $> .05$.

Uji Asumsi

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan, untuk kelompok eksperimen nilai yang didapatkan untuk *pretest* adalah $p = .0669$ dan untuk *posttest* $p = .459$. Sedangkan kelompok kontrol nilai yang didapatkan untuk *pretest* adalah $p = .659$ dan untuk *posttest* $p = .209$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas untuk kedua kelompok lebih besar dari $.05$, yaitu kedua data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan terhadap kedua kelompok, didapatkan bahwa nilai *pretest* sebesar $p = .809$ dan nilai *posttest* $p =$

.088. Hasil kedua nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai probabilitas diatas .05 yang artinya data tersebut memiliki varian yang sama (*homogen*).

Uji Hipotesis

Tabel 2. Paired Sample T-Test (Mean (SD))

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	95% CI	<i>t</i> (8)	<i>P</i>
Eksperimen	14.90 (5.17)	6.80 (2.34)	[5.90, 10.29]	8.34	.00
Kontrol	14.80 (5.32)	9.20 (3.61)	[3.90, 7.29]	7.48	.00

Pada hasil uji analisa *paired sample t-test* disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai probabilitas yang sama yaitu $t(8)=8.34$, $p=.00$ pada kelompok eksperimen dan $t(8)=7.48$, $p=.00$ pada kelompok kontrol dimana $.00 < .05$, hal ini berarti ada perbedaan hasil pada *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok tersebut.

Tabel 3. Independent Sample T-Test (Mean (SD))

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	95% CI	<i>t</i> (18)	<i>P</i>
Eksperimen	14.90 (5.17)	6.80 (2.34)	[-4.83, 5.03]	.43	.96
Kontrol	14.80 (5.32)	9.20 (3.61)	[-5.26, .46]	-1.76	.09

Pada hasil uji *independent sample t-test*, dapat dilihat hasil *pretest* skala *misbehavior* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu $t(18)=.43$, $p=.96 > .05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan diantara kedua kelompok tersebut. Sedangkan pada hasil *posttest* pada kedua kelompok diatas yaitu $t(18)=-1.761$, $p=.09 > .05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil *posttest* diantara kedua kelompok tersebut.

DISKUSI

Berdasarkan hasil uji analisa dengan *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar kedua kelompok. Sedangkan pada hasil *paired sample t-test* menunjukkan bahwa perilaku *misbehavior* kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol semakin berkurang setelah pemberian *treatment*. Perilaku *misbehavior* yang semakin berkurang pada kedua kelompok tersebut menjadi hal yang perlu ditelaah oleh peneliti. Hal-hal yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan perilaku pada kedua kelompok dapat

disebabkan oleh faktor luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti. Salah satunya yang ada di lapangan adalah perbedaan cara guru dalam mengajar siswa yang mempengaruhi kondisi belajar di kelas. Ketika guru dalam mengajar siswa bertindak tegas terhadap siswa maka siswa akan mematuhi guru, begitu juga sebaliknya apabila guru tidak tegas terhadap siswa yang tidak patuh maka akan timbul perilaku-perilaku *misbehavior* pada siswa.

Meski pada uji *independent sample t-test* pada kedua kelompok membuktikan tidak adanya perbedaan antar keduanya, peneliti melakukan uji coba analisa dengan membandingkan kedua kelompok tersebut berdasarkan usia subjek. Hasil analisa data statistik menyebutkan bahwa kedua kelompok dengan usia subjek 7 tahun secara signifikan terdapat perbedaan dengan nilai $t(11) = -2.707$, $p = .027 < .05$. Sedangkan kedua kelompok dengan usia subjek 8 tahun secara signifikan tidak terdapat perbedaan dengan nilai $t(5) = .177$, $p = .866 > .05$. Maka disimpulkan bahwa *treatment* dengan menggunakan metode *edu play* lebih sesuai digunakan untuk subjek yang berusia 7 tahun daripada subjek yang berusia 8 tahun.

Dalam teori perkembangan Piaget, tahap praoperasi berlangsung kurang lebih dari usia 2 hingga 7 tahun. Dalam tahap ini, anak-anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, melampaui hubungan sederhana antara informasi sensoris dan tindakan fisik (Santrock, 2011). Pada usia ini anak-anak belum dapat berpikir secara logis, sehingga pembelajaran yang efektif digunakan adalah dengan menggunakan media-media seperti gambar, *puzzle*, kartu, balok, huruf magnetik, dan bentuk media lainnya yang menarik bagi anak-anak. Sedangkan usia 8 tahun, anak sudah masuk dalam tahap operasi konkret dimana anak sudah dapat bernalar secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkret dan mengklasifikasikan objek-objek ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda-beda. Dalam hal ini, diprediksi bahwa *treatment* yang digunakan peneliti kurang sesuai dengan subjek yang berada di usia perkembangan pada tahap operasi konkret. Hal-hal yang akan terjadi bilamana permainan tidak sesuai dengan tahap perkembangannya adalah ketidaktertarikan subjek pada saat *treatment*, dengan menganggap bahwa permainan yang diberikan terlalu kekanak-kanakan bagi mereka.

Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, dan merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak yang meliputi dunia fisik, sosial, komunikasi, serta merupakan kendaraan untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar. Ketika anak-anak sedang bermain, mereka akan merepresi pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seorang anak (Sujiono & Sujiono, 2010). Kegiatan bermain memengaruhi beberapa aspek perkembangan anak yaitu meliputi; (1) perkembangan kognitif anak. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. (2) Bermain untuk pengembangan sosial-emosional. Bermain membantu

anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Selama bermain anak menemukan pengalaman baru, memanipulasi benda dan alat-alat, berinteraksi dengan anak lain, dan mulai menyusun pengetahuan tentang dunia. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak dalam hal; interaksi sosial, kerjasama, peduli terhadap orang lain, dan menerima perbedaan individu. Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial. (3) Bermain untuk pengembangan motorik. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar anak. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan gerak motorik kasar seperti melompat, berlari, melompat, berputar, dan sebagainya. Bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan keterampilan motorik halus mereka seperti menjahit, menata *puzzle*, mengecat, dan lainnya (Catron & Allen, 1999).

Permainan yang disajikan oleh peneliti memiliki konten pendidikan yang dapat memengaruhi aspek perkembangan anak seperti diatas. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan daya pikir anak, karena dalam permainan ini anak menyusun rangkaian suatu objek yang utuh sehingga membutuhkan konsentrasi yang berpengaruh pada kinerja otak. Diantara anak-anak yang bermain *puzzle*, frekuensi bermain *puzzle* diprediksi dapat meningkatkan kinerja tugas (Goldstein, 2012). Sama halnya dengan *puzzle*, permainan *behavior card* juga membutuhkan fungsi otak untuk menjelaskan berbagai macam perilaku siswa baik positif ataupun negatif. Selain meningkatkan perkembangan kognitif, *treatment* dengan metode *edu play* juga membantu anak untuk mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, interaksi sosial, dan kerjasama dengan tim. Permainan yang disajikan juga dapat mengembangkan motorik siswa. Pada pengembangan motorik halus seperti permainan *puzzle*, melukis, dan mengorganisasikan kartu. Sedangkan pada pengembangan motorik kasar seperti berlari.

Metode *edu play* lebih efektif digunakan pada subjek usia 7 tahun yang merupakan masa perkembangan usia pada tahap praoperasi. Metode ini dapat digunakan untuk anak-anak pada tahap praoperasi sebagai metode *treatment* psikologis yang mengacu pada aspek-aspek kognitif, motorik, dan sosial-emosional. Metode ini dapat digunakan dalam lingkup sekolah dan rumah sebagai metode pembelajaran yang unik dan efektif untuk meningkatkan kognitif, motorik, dan sosial-emosi anak di tahap praoperasi. Metode *edu play* dapat dimodifikasi menyesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak. Bermain dapat meningkatkan komunikasi antara guru maupun orang tua dengan anak-anak, sehingga akan membentuk anak-anak untuk dapat memiliki interaksi sosial yang positif (Ayling, 2012). Kemampuan sosial dan emosional anak dapat berkembang melalui sebuah permainan, karena bermain menyediakan kesempatan bagi anak untuk memiliki kesadaran diri, empati, dan motivasi, dan lebih dapat mengatur perasaan serta membangun kemampuan sosial anak-anak (Woolf, 2013). Hal yang dibutuhkan adalah dukungan dari staf sekolah yang dapat menjadi fasilitator bagi anak dalam bermain sambil belajar.

Pada saat melakukan penelitian, terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian ini yaitu aspek yang tidak diukur oleh peneliti seperti *intelligence*, *emotional*, dan motivasi. Setiap individu tentunya memiliki kemampuan IQ dan EQ yang berbeda-beda, sehingga dalam proses pelaksanaan *treatment*, kemampuan tersebut mempengaruhi masing-masing subjek dalam kelompok eksperimen. Ketika kemampuan *intelligence* subjek berbeda, maka akan berbeda pula cara subjek menyerap materi dalam *treatment*. Begitu pula dengan kemampuan yang berbeda pada EQ atau *emotional quotient* subjek. Apabila peneliti tidak memberikan kontrol yang sesuai maka akan terjadi ketidakefektifan pada saat proses *treatment*. Begitu pula motivasi yang berbeda pada subjek jika tidak mendapatkan kontrol yang baik juga akan membuat proses *treatment* berjalan tidak lancar. Kekurangan lainnya yaitu ketidaksesuaian dengan modul uji coba materi eksperimen yang mengalami sedikit perubahan pada saat *treatment*. Pada saat *try out*, materi menggambarkan menggunakan media balon dan cat air, namun pada saat *treatment* penelitian, media yang digunakan adalah kertas gambar dan cat air. Hal tersebut dikarenakan pada saat *try out*, balon meletus saat proses pelaksanaan *treatment* sehingga peneliti mengganti dengan media kertas gambar. Selain itu skala yang digunakan oleh peneliti kurang sesuai digunakan oleh subjek yang sedang berada di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada perilaku *misbehavior* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *edu play*. Meski demikian, peneliti melakukan analisa dengan membandingkan kedua kelompok berdasarkan usia subjek. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kontrol yang berada pada usia 7 tahun. Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian *treatment edu play* lebih efektif digunakan pada siswa *misbehavior* pada usia 7 tahun yang berada pada tahap praoperasi. Implikasi dari penelitian ini bagi sekolah adalah untuk memberikan kesempatan pada siswa agar lebih banyak beraktivitas dengan bermain sambil belajar. Pembelajaran yang paling utama bagi siswa saat ini adalah moral siswa yang dapat diajarkan dalam bentuk permainan. Bagi peneliti selanjutnya dianjurkan melakukan penelitian terkait dengan *edu play* yang dibungkus dengan lebih kreatif yang sesuai dengan sasaran penelitian. Metode ini juga dapat dimodifikasi untuk diaplikasikan pada subjek atau kasus psikologis yang berbeda.

REFERENSI

American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association*. 6th. Ed. Washington, DC: Penulis.

- Ayling, P. (2012). Learning through playing in higher education: Promoting play as a skill for social work students. *Social Work Education*, 31(6), 764-777
- Bertrand, M. & Pan, J. (2011). *The trouble with the boys: social influences and the gender gap in disruptive behavior*. Working paper.
- Charles, C. M. (1985). *Building classroom discipline from model to practice second edition*. New York: Longman.
- De Luca, R. V., & Holborn, S.W. (1992). Effects of variable-ratio reinforcement schedule with changing criteria on exercise in obese and nonobese boys. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 25, 671 – 679
- Fatmawati, A. (2014). *Pengaruh aktivitas menggambar terhadap perilaku agresif anak usia 3-6 tahun di PAUD Sariharjo Nganlik Sleman*. Naskah Publikasi, Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Aisyiyah, Yogyakarta.
- Goldstein, J. (2012). *Play in children's development health and well-being*. Europe: Toy Industries Europe
- Hannah, R. (2013). *The effect of classroom environment on student learning*. Honors Theses. Western Michigan University, Amerika Serikat.
- Haq, A. (2016). *Hubungan intensitas mengikuti layanan bimbingan konseling dengan misbehavior pada siswa sekolah menengah di pulau bawean*. Skripsi, Fakultas Psikologi, Jurusan Psikologi, Universitas Muhammadiyah, Malang.
- Kartono, K. (2007). *Psikologi anak (psikologi perkembangan)*. Bandung: CV.Mandar Maju.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui *edu play*. *Forum Tarbiyah*, 7, 195-208.
- Krogh, S.L. & Slentz, K.L. (2001). *The early childhood curriculum*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Meany-Walen, K.K., Bratton, S.C., Kottman, T. (2014). Effects of adlerian play therapy on reducing students' disruptive behaviors. *Journal of Counseling & Development*, 92, 47-56
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Nawangsih, E. (2014). Play therapy untuk anak-anak korban bencana alam yang mengalami trauma (post traumatic stress disorder/PTSD). *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1, 164 – 178.
- Newcomer, L. (2009). Universal positive behavior supports for the classroom. *OSEP Technical Assistance center on Positive Behavior Interventions and Supports*, 4, 1-16. Retrieved June 1, 2012 from http://www.pbis.org/common/pbisresources/publications/PBIS_newsletter_V414. Pdf

- O'Connor E., E. Rodriguez, E. Capella, J. Morris, and S. McClowry. (2012). Child disruptive behavior and parenting efficacy: A comparison of the effects of two models of insights. *Journal of Community Psychology*, 40, 555-572
- Oliveira, M.T.M., & Graca, A. (2013). Teachers procedures related students misbehavior in the physical education lesson. *Millenium*, 45, 9-24.
- Petitcherc, A. & Tremblay, R.E. (2009). Childhood disruptive behavior disorder: Review of the origin, development, and prevention. *Canadian Journal of Psychiatric*, 54, 222-231.
- Rehman, M.H., & Sadrudin, M.M. (2012). Study on the causes of misbehavior among South-East Asian children. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2, 162-175.
- Santrock, J.W. (2011). *Life-Span development: Perkembangan masa-hidup (ed. 13 jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Schroeder, C.S. & Gordon, B.N. (2002). *Assesment & treatmet of childhood problems (2nd ed.): A clinical's guide*. New York: Guilford Press.
- Sexton, E. (2013). *Adolescents' social cognitive beliefs about misbehavior in school*. Thesis, Departement of Psychology The Ohio State University, Ohio.
- Sudradjat, A.R., (2015, September 20 th). *Kenakalan anak-anak memang sudah diambang kritis*, from http://www.kompasiana.com/arsudradjat/kenakalan-anak-anak-memang-sudah-diambang-kritis_55fe3f225c7b617705bd5cda
- Suetopo, H. (2009). *Pintar memakai alat bantu ajar untuk guru kelompok usia dini*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Sujiono, Y.N. & Sujiono, B. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks.
- Unal, Y. (2015). The effect of colour on human body and psychology. *International Journal of Life Sciences Research*, 3(4), 126-128
- Wicaksono, T.H. (2013). Perilaku mengganggu di kelas. *Paradigma*, No. 15Th. VIII ISSN 1907-297x. Universitas Negeri Jogjakarta. Jogjakarta.
- Woolf, A. M. (2012). Social and emotional aspects of learning: teaching and learning or playing and becoming?. *Pastoral Care in Education*, 31(1), 28-42
- Wright, S. (2010). *Understanding creativity in early childhood*. Los Angeles: SAGE Publication

Lampiran 1. Modul Penelitian

MODUL
EDU PLAY: METODE BERMAIN UNTUK SISWA
MISBEHAVIOR

Oleh:

Irine Putri Shaliha

201310230311079

Dosen Pembimbing:

- 1. Dr. Latipun, M.Kes**
- 2. Ari Firmanto, M.Psi, M.Si**

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017

Pendahuluan

Perilaku-perilaku menyimpang pada siswa sudah sangat lazim terjadi di setiap sekolah utamanya sekolah di wilayah lingkungan desa dan perkampungan. Selain perilaku memukul, keroyokan, mencuri dan merokok, banyak siswa di sekolah dasar saat ini yang tidak menghormati dan bersikap tidak sopan terhadap orang dewasa baik kepada guru, orang tua, maupun orang dewasa lainnya. Sikap tersebut tampak ketika siswa menyela pembicaraan dari orang yang lebih dewasa, siswa sering tidak memperhatikan guru di kelas bahkan berlari-larian ketika pelajaran sedang berlangsung. Perilaku-perilaku diatas merupakan salah satu bentuk perilaku kenakalan anak di usia sekolah dasar. Kasus kenakalan tersebut merupakan satu dari sepuluh permasalahan siswa yang memiliki dampak besar terhadap keberlangsungan dalam proses belajar-mengajar di kelas dan kehidupan anak kedepannya. Kenakalan pada anak dinilai sebagai suatu bentuk perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat. Perilaku yang tidak sesuai dengan norma tersebut dianggap sebagai cacat sosial pada anak dimana cacat sosial tersebut dianggap sebagai kelainan sehingga disebut dengan kenakalan. Pada umumnya kenakalan atau dalam istilah lainnya disebut *delinquency* yang merupakan produk mental dan emosi anak muda yang belum matang atau labil yang menjadi rusak sebagai akibat dari pengondisian lingkungan yang buruk (Kartono, 2007).

Perilaku-perilaku yang telah disebutkan diatas merupakan ciri-ciri dari perilaku *misbehavior* pada anak. Perilaku *misbehavior* juga mencakup perilaku yang disebabkan oleh keadaan anak-anak di kelas yang mengganggu kemampuan guru untuk mengajar dan kemampuan anak untuk belajar. Ketika anak-anak menunjukkan perilaku mengganggu, hubungan penting antara guru dan siswa dapat rusak atau tegang (Meany-Walen, Bratton, Kottman, 2014). Perilaku *misbehavior* merupakan perilaku yang mempunyai tujuan untuk membuat orang lain merasa sakit, yaitu menyakiti secara fisik diantaranya lain memukul, menggigit, mencubit, menendang, menginjak, dan melempari orang dengan benda. Sedangkan menyakiti secara psikis (verbal) diantaranya mengucapkan kata-kata hinaan atau mengejek, memaki dengan kata-kata kotor, melecehkan, mengancam, membentak orang yang lebih tua, atau bahkan memerintah orang lain seenaknya saja (Schroder & Gordon, 2002).

Perkembangan usia anak sekolah dasar merupakan perkembangan di masa kanak-kanak pertengahan dimana mereka akan mengalami masalah-masalah seperti perkembangan individu, perbedaan individu dalam hal prestasi, bakat, minat, kepribadian, pengetahuan, kecerdasan, kecapakan, dan sikap. Kemudian masalah kebutuhan individu akan kasih sayang, memperoleh harga diri, merasa bagian dari kelompok, rasa aman, perlindungan diri, ingin dikenal, dan memperoleh kemerdekaan diri. Masalah lainnya yaitu penyesuaian diri, tingkah laku dan masalah belajar (Santrock, 2011).

Perilaku yang sering terjadi pada masa kanak-kanak pertengahan yaitu perilaku agresif yang dalam ilmu psikologi disebut sebagai sikap menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai penghambat, mengecewakan, dan menghalangi. Pada masa inilah anak sudah mulai merasa ingin mengetahui dan ingin melakukan sesuatu yang mereka inginkan meski tanpa disadarinya perilaku tersebut berdampak negatif

terhadap dirinya maupun orang lain (Hurlock, 1978). Di masa kanak-kanak pertengahan ini keterampilan motorik anak-anak menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan di masa kanak-kanak awal. Aktivitas-aktivitas seperti berlari, memanjat, lompat tali, berenang, bersepeda adalah keterampilan fisik yang dapat dikuasai oleh anak-anak usia sekolah dasar. Keterampilan motorik kasar ini melibatkan banyak aktivitas otot (Santrock, 2011). Oleh karenanya fungsi dari otot sebagai salah satu media penggerak badan akan disalah gunakan jika anak tidak mendapatkan kontrol dengan baik. Mereka cenderung senang menggunakan tangan dan kaki mereka untuk memukul dan menendang teman sekolahnya, berlari-larian ketika pelajaran sedang berlangsung, bahkan perilaku mencuri, menodong, merokok, dan berkelahi sudah menjadi aktivitas harian dari siswa yang tidak mendapatkan kontrol yang baik tersebut.

Misbehavior Siswa

Misbehavior (kelakuan buruk atau perbuatan yang tidak baik) adalah perilaku yang dianggap tidak pantas untuk *setting* atau situasi tertentu. Dalam model Charles, *misbehavior* (perbuatan tidak baik) digolongkan menjadi lima jenis yang meliputi *aggression* (berperilaku agresif atau menyerang), *immorality* (berperilaku tidak sopan), *defiance of authority* (menentang otoritas), *class disruptions* (gangguan kelas), dan *clowning around* (berperilaku yang mengundang tawa disekitarnya). *Aggression* (berperilaku agresif atau menyerang) mengacu pada serangan fisik dan verbal atau ucapan yang ditunjukkan pada guru atau siswa yang lain. *Immorality* (berperilaku tidak sopan) mengacu pada tindakan seperti mencontek, berbohong, dan mencuri. *Defiance of authority* (menentang otoritas) diartikan seperti menolak melakukan perintah dari guru. *Class disruptions* (gangguan kelas) mengacu pada tindakan-tindakan seperti berbicara terlalu keras, berjalan berkeliling ruangan yang dapat mengganggu proses belajar mengajar, dan berulang kali meminta ijin meninggalkan kelas. Sedangkan *clowning around* (berperilaku yang mengundang tawa disekitarnya) terdiri dari bermain-main, melamun, tidak mengerjakan PR (pekerjaan rumah), dan membuang-buang waktu (Wicaksono, 2013).

Studi menunjukkan bahwa terdapat beragam penyebab perilaku kenakalan pada siswa yaitu meliputi genetik, jenis kelamin (*gender*), temperamen, disfungsi pola pengasuhan, dan lingkungan (Schroder & Gordon, 2002). Penelitian menunjukkan bahwa faktor genetik berperan dalam sebagian besar berlanjutnya perilaku hiperaktivitas anak dan ketidakmauan anak mengikuti aturan, sementara faktor genetik yang berinteraksi dengan faktor lingkungan lebih menjelaskan terjadinya gejala ODD dan CD (Peticlerc & Tremblay, 2009).

Perilaku *misbehavior* pada siswa sangat berdampak buruk pada prestasi belajar di sekolah karena kebanyakan siswa *misbehavior* memiliki konsentrasi belajar yang lemah serta tidak bisa diam jika hanya duduk manis di atas bangku sehingga ia akan berlarian di dalam kelas dan mengganggu siswa lainnya. Perilaku *misbehavior* juga berdampak pada terhambatnya interaksi positif anak baik di rumah maupun di

sekolah sehingga perlu penanganan segera karena sifatnya yang cukup *urgent* dan dampaknya tidak hanya terjadi di masa sekarang namun juga sangat berpengaruh di masa depan anak. Anak yang mengalami perilaku *misbehavior* bisa saja ketika ia tumbuh dewasa kelak ia menjadi pemuda liar seperti preman atau mafia. Hal tersebut disebabkan oleh kebiasaan individu memukul, mengganggu orang lain sehingga membuat orang lain tidak nyaman dan tidak mendapatkan penerimaan di lingkungan yang baik. Dampak lainnya adalah siswa menjadi nakal dan sulit diatur baik di sekolah maupun lingkungan luar sekolah, menurunnya nilai sikap (*attitude*) dan karakter seorang siswa (Ford, 2013), serta kondisi belajar-mengajar yang terasa tidak nyaman. Suasana belajar di kelas juga terasa tidak nyaman jika siswa tidak dapat diatur untuk duduk diam dan memerhatikan guru menjelaskan. Sehingga dampak-dampak buruk bagi perilaku *misbehavior* juga memengaruhi semangat mengajar guru yang semakin menurun. Guru akan mulai merasa kelelahan jika siswa menolak diperintah dan sulit untuk diatur. Jika hal itu terjadi semangat mengajar guru yang menurun tersebut berdampak tidak baik bagi siswa-siswa di kelas. Guru akan mengajar secara tidak maksimal, tidak memedulikan siswa yang ramai di kelas, sering meninggalkan siswa saat pelajaran berlangsung, memarahi dengan nada dan kata-kata yang cukup kasar, tidak menegur siswa yang tidak memerhatikan guru (Hannah, 2013).

Mengacu pada kajian secara teoritis sebelumnya, dapat dilihat keterkaitan antara kedua variabel penelitian. *Misbehavior* merupakan perilaku nakal (*delinquency*) yang mengganggu orang lain dapat dikurangi dengan menggunakan *education-play therapy* karena secara terapeutik terapi ini ditemukan mampu mengurangi perilaku-perilaku kenakalan atau istilah lainnya *misbehavior*, adapun aspek yang terkait adalah *aggression*, *immorality*, *defiance of authority*, *class disruption*, dan *clowning around* (Wicaksono, 2013). Dengan menggunakan metode *education-play therapy* anak dapat mengekspresikan dirinya dan meluapkan segala agresivitas di dalam dirinya yang disebut dengan metode katarsis. Selain itu siswa juga dituntut untuk dapat menyelesaikan masalah melalui teknik bermain dan belajar menaati aturan yang diberikan oleh orang dewasa.

Terapi bermain ini terdiri dari beberapa jenis permainan yaitu melukis, kartu perilaku, bermain *stick puzzle*, dan permainan '*game of obedient*'. Beberapa jenis permainan tersebut diintegrasikan untuk melihat keefektifan dari terapi bermain. Berikut merupakan beberapa permainan dan penjelasannya:

Painting : Melukis digunakan sebagai metode katarsis dimana siswa dapat mengekspresikan pemikiran-pemikiran mereka melalui media lukis. Terapi dengan menggambar dan mewarna biasa digunakan sebagai metode bagi individu yang mengalami gangguan psikologis. Menggambar adalah tentang bagaimana individu dapat berfikir kreatif, berimajinasi, dan bebas menggunakan warna untuk membentuk emosi dan mood. Melukis dengan warna dapat membuat individu mengekspresikan dan mengeksplorasi pemikiran-pemikirannya. Karena setiap warna yang dilihat oleh individu adalah cahaya yang merefleksikan suatu objek. Di dalam retina, gelombang cahaya diubah menjadi impuls elektrik yang menuju ke

hipotalamus. Hipotalamus adalah pusat kontrol dari jam biologis yang dapat membentuk emosi dan mood individu (Unal, 2015).

Behavior Card : Kartu perilaku digunakan untuk mengajarkan anak tentang perilaku yang boleh dan atau tidak boleh dilakukan oleh anak usia sekolah dasar. Kartu-kartu tersebut mencakup gambaran perilaku memukul siswa, perilaku tidak tertib di kelas, perilaku merokok pada siswa, dan banyak lainnya. Siswa sangat diharapkan untuk memahami perilaku-perilaku tersebut agar dapat membedakan perilaku yang negatif dan perilaku yang positif. Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mendapatkan respon anak diantaranya adalah dengan menggunakan kartu responsif, *peer tutoring*, instruksi dari komputer (Newcomer, 2009).

Stick Puzzle : Bermain *stick puzzle* digunakan untuk melatih konsentrasi dan fokus siswa terutama saat guru sedang mengajar di kelas. *Stick puzzle ini* adalah bentuk permainan *puzzle* dimana anak-anak yang membuat sendiri *puzzle* tersebut dengan menggambar diatas jejeran stick, kemudian mengorganisasikan *puzzle* tersebut setelah stick-stick diacak. Permainan *puzzle* dapat membuat anak-anak lebih berkonsentrasi dan fokus dalam mengerjakan tugas. Diantara anak-anak yang bermain *puzzle*, frekuensi bermain *puzzle* diprediksi dapat meningkatkan kinerja tugas (Goldstein, 2012).

Obidient Game : siswa dilatih untuk mengikuti perintah dari instruktur dan memberikan *reward* secara acak pada siswa. Artinya bahwa setiap instruksi yang diberikan jika siswa mematuhi maka siswa pada periode tertentu akan mendapatkan *reward* dan pada periode lainnya siswa tidak mendapatkan *reward*. Pemberian *reward* tersebut sesuai dengan teori milik Skinner yaitu rasio yang dapat berubah (*variable ratio*) dimana sejumlah respon yang dibutuhkan untuk penguatan berbeda-beda dari satu penguatan ke penguatan berikutnya. Hal tersebut untuk membentuk perilaku patuh pada siswa tanpa bergantung pada bonus yang diberikan karena bonus diberikan sewaktu-waktu (De Luca & Holborn, 1992).

Prosedur Eksperimen

Intervensi dilakukan dengan metode *Edu play* yang terdiri dari empat jenis permainan yaitu *painting*, *behavior card*, *stick puzzle*, dan *Obidient game*.

Painting: Siswa diminta untuk melukiskan/ menggambarkan apapun yang ingin mereka gambar. Siswa dapat menggambar tentang diri mereka, keluarga, kondisi, masalah yang sedang dihadapi atau yang pernah dihadapi, atau menggambarkan tentang kawan sebaya. Permainan ini merupakan satu bentuk katarsis agar siswa dapat mengekspresikan pikirannya, menuangkan ide-ide, serta mereview pengalaman-pengalaman menyakitkan, menyedihkan, dan lainnya.

Behavior Card : Permainan ini mengajarkan kepada siswa tentang perilaku positif dan perilaku negatif. Siswa diminta untuk menempelkan kartu-kartu perilaku ke papan yang bertuliskan ‘perilaku positif’ dan ‘perilaku negatif’ sesuai dengan gambar perilaku yang ada pada kartu-kartu tersebut. Kemudian siswa harus menjelaskan terkait perilaku-perilaku tersebut kepada teman-teman serta

intervensionis. Permainan ini mengajarkan kepada siswa agar mereka memahami perilaku-perilaku *misbehavior* yang mana perilaku tersebut termasuk ke dalam perilaku negatif pada siswa.

Stick Puzzle : Permainan ini menggunakan bahan *stick* es krim sebanyak 15 batang kepada masing-masing siswa. *Stick-stick* tersebut kemudian disolasi terlebih dahulu kedua sisi atas dan bawah agar menyatu. Kemudian siswa diminta untuk menggambar/melukis apapun yang mereka ingin lukiskan. Dibalik lukisan pada *stick* dituliskan urutan angka 1-15 untuk mengetahui urutan gambar pada *stick*. Setelah itu solasi tersebut dibuka dan *stick-stick* diacak. Siswa diminta untuk mengurutkan *stick-stick* tersebut sesuai dengan yang mereka gambar sebelumnya..

Obidient game : Aturan dalam permainan ini adalah siswa harus mematuhi instruksi yang diberikan, dan siswa akan mendapatkan *reward* pada periode tertentu dan bisa jadi tidak mendapatkan *reward* di periode lainnya hal tersebut sesuai dengan teori milik Skinner terkait *variable ratio*.

Tujuan umum dilakukannya intervensi ini adalah untuk mengurangi perilaku *misbehavior* siswa terutama saat berada di sekolah. Sedangkan tujuan khusus dari pemberian *edu play* adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman terkait perilaku yang harus dan tidak harus untuk dilakukan siswa ketika di kelas dan dapat mengetahui sebab siswa mengalami *misbehavior*. Sasaran penelitian adalah siswa kelas dua SDN Mojorejo 1 Batu yang terdiri dari 20 siswa dimana 10 siswa kelompok eksperimen dan 10 lainnya kelompok kontrol. Bahan eksperimen yaitu: kertas gambar, cat warna, kuas, kartu bergambar *stick* es krim, krayon, spidol warna, alat tulis, isolasi, permainan *puzzle*, dan *reward*.

Tabel Kegiatan Tahap *Pre-Treatment*

Bagian dari sesi ke-1	Tujuan	Kegiatan
Asesmen Semi-Struktural		
Wawancara semi-struktural dengan pihak sekolah	1. Mendapatkan informasi tentang perilaku <i>misbehavior</i> pada siswa saat berada di lingkungan sekolah	1. Melakukan wawancara terhadap wali kelas siswa 2. Memberitahukan adanya sesi observasi kepada wali kelas terhadap siswa yang mengalami <i>misbehavior</i>
Observasi terstruktur menggunakan skala <i>misbehavior</i>	1. Memperoleh data <i>baseline</i> sebagai acuan untuk menilai efektivitas intervensi 2. Menjalin <i>rapport</i> kembali dengan wali kelas	1. Memberitahu wali kelas mengenai observasi terstruktur yang akan dilaksanakan, meliputi tempat pelaksanaan dan prosedur pelaksanaan.

		2. Menilai kegiatan siswa selama berada di kelas
Orientasi Terapi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan gambaran secara umum perilaku <i>misbehavior</i> siswa 2. Memberikan pemahaman kepada wali kelas bahwa siswa membutuhkan <i>education-play therapy</i> 3. Menjelaskan tentang metode <i>education-play therapy</i> kepada wali kelas (gambaran umum, tujuan, keefektifan penerapannya, gambaran fase <i>education-play therapy</i>) dan meyakini akan keefektifan metode terhadap masalah anak. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan rangkuman hasil asesmen tentang perilaku <i>misbehavior</i> kepada wali kelas 2. Menjelaskan tentang metode melalui ceramah interaktif 3. Meminta kerjasama kepada wali kelas terkait metode yang akan diterapkan kepada siswa <i>misbehavior</i> 4. Memberitahukan kepada siswa untuk mengikuti terapi pada hari yang ditentukan

Kegiatan Tahap Eksperimen

Sesi ke- / Nama kegiatan dan durasi	Tujuan	Kegiatan	Instruksi
Sesi ke-2 <i>Painting</i> Durasi: 90 menit	Menjelaskan kepada siswa tahapan kegiatan yang akan dilakukan agar siswa memahami prosedur kegiatan yang akan dilakukan	Menjelaskan kepada siswa rangkaian kegiatan yang akan dilakukan	
	Siswa dapat memahami instruksi kegiatan yang diberikan oleh peneliti	Memberikan instruksi kegiatan kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Intervensionis memberikan kertas gambar kepada setiap siswa - Kemudian memerintahkan setiap siswa untuk melukiskan apa saja yang ingin dilukis oleh siswa baik

			gambaran tentang dirinya, keluarga, teman, masalah yang tengah dihadapi, dan sebagainya dengan menggunakan alat lukis yang telah disediakan oleh intervensi
	Siswa dapat melukiskan apa saja yang ingin siswa lukiskan baik melukiskan dirinya, keluarga, teman, masalah yang tengah dihadapi, atau kondisi yang terjadi	Siswa melukis/menggambar objek sesuai dengan instruksi	
	Siswa mampu menjelaskan hasil gambar kepada peneliti dan teman lainnya	Siswa menjelaskan hasil gambar/lukisan kepada peneliti dan teman-temannya	
	Siswa memahami <i>feedback</i> yang diberikan oleh peneliti	Peneliti memberikan <i>feedback</i> kepada siswa	
Sesi ke-3 <i>Behavior Card</i> Durasi: 60 menit	Menjelaskan kepada siswa tahapan kegiatan yang akan dilakukan agar siswa memahami	Menjelaskan kepada siswa rangkaian kegiatan yang akan dilakukan	

	prosedur kegiatan yang akan dilakukan		
	Siswa dapat memahami instruksi kegiatan yang diberikan oleh peneliti	Memberikan instruksi kegiatan kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan kepada siswa kartu-kartu bergambar yang mana 15 kartu menunjukkan perilaku positif (yang seharusnya dilakukan oleh siswa) dan perilaku negatif (yang tidak seharusnya dilakukan oleh siswa) - Menjelaskan kepada siswa maksud perilaku positif dan negatif - Menjelaskan kepada siswa untuk menempelkan kartu-kartu tersebut ke dalam papan yang sudah disediakan dimana papan satu tertulis papan untuk perilaku positif dan papan dua tertulis papan untuk kartu dengan perilaku negatif
	Siswa mampu membedakan perilaku-perilaku yang negatif dan positif melalui kartu yang ditempelkan ke papan	Siswa menempelkan kartu-kartu perilaku	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan dua papan kepada masing-masing siswa - Intervensionis meletakkan kartu-kartu tersebut diatas meja - Intervensionis meminta siswa untuk mencari dan meletakkan dua jenis kartu tersebut disesuaikan kepada papan yang bertuliskan perilaku positif dan papan kedua perilaku negatif
	Siswa mampu menjelaskan perilaku-perilaku	Siswa menjelaskan terkait kartu-kartu perilaku	Intervensionis meminta masing-masing siswa secara berurutan maju ke depan untuk menjelaskan perilaku di setiap gambar tersebut beserta alasan

	positif dan negatif		mengapa perilaku tersebut dipilihnya sebagai perilaku positif dan perilaku negatif
	Siswa memahami <i>feedback</i> yang diberikan oleh peneliti	Peneliti memberikan <i>feedback</i> kepada siswa	
Sesi ke-4 <i>Stick Puzzle</i> Durasi: 90 menit	Menjelaskan kepada siswa tahapan kegiatan yang akan dilakukan agar siswa memahami prosedur kegiatan yang akan dilakukan	Menjelaskan kepada siswa rangkaian kegiatan yang akan dilakukan	
	Siswa dapat memahami instruksi kegiatan yang diberikan oleh peneliti	Memberikan instruksi kegiatan kepada siswa	- Intervensionis menunjukkan kepada siswa beberapa stick dan memberikan contoh untuk menjajarkan stick tersebut kemudian stick-stick tersebut diselotip rapat ujung atas dan bawahnya
	Siswa dapat menggambar objek diatas <i>stick-stick</i> sesuai dengan yang diinginkan siswa	Siswa menggambar diatas <i>stick-stick</i>	- Intervensionis memberikan 15 <i>stick</i> kepada masing-masing siswa dan meminta mereka untuk melakukan hal yang sama seperti yang dicontohkan oleh intervensionis - Intervensionis memberikan alat lukis dan meminta mereka untuk melukis bebas diatas stick yang telah disejajarkan tersebut hingga memenuhi semua bagian stick.

			<ul style="list-style-type: none"> - Kemudian siswa diminta untuk menuliskan urutan angka dibalik stick yang sudah dilukiskan - Siswa lalu diminta untuk melepaskan selotip dari stick - Intervensionis mengacak stick-stick tersebut kepada masing-masing siswa -
	Siswa dapat merangkai kembali <i>stick-stick</i> yang telah digambar	Siswa merangkai <i>stick-stick</i> seperti <i>puzzle</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk mengatur kembali kelima belas stick tersebut sesuai urutan tanpa melihat urutan angka yang telah dituliskan oleh siswa itu sendiri
	Siswa memahami <i>feedback</i> yang diberikan oleh peneliti	Peneliti memberikan <i>feedback</i> kepada siswa	
Sesi ke-5 <i>Game of Obidient</i> Durasi: 90 menit	Menjelaskan kepada siswa tahapan kegiatan yang akan dilakukan agar siswa memahami prosedur kegiatan yang akan dilakukan	Menjelaskan kepada siswa rangkaian kegiatan yang akan dilakukan	
	Siswa dapat memahami instruksi kegiatan yang diberikan oleh peneliti	Memberikan instruksi kegiatan kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk baris berbanjar - Intervensionis menjelaskan kepada siswa untuk mengikuti perintah sesuai yang diminta oleh intervensionis, contohnya; siswa diminta untuk

			<p>mengambil buku tematik dan membawanya kepada intervensi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervensi akan memberikan durasi waktu kepada siswa untuk menyelesaikan perintah dari peneliti
	Siswa dapat mengikuti perintah yang diberikan oleh peneliti	Siswa mengikuti perintah sesuai instruksi	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal matematika sesuai dengan waktu yang ditentukan, merangkai <i>puzzle</i> sesuai dengan waktu yang ditentukan, menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan kompak, hormat ke depan tiang bendera dan kembali sebelum waktu 30 detik. - Memberikan koin <i>reward</i> kepada siswa apabila setiap perintah yang diberikan telah dikerjakan. - Setiap koin kertas belum tentu terdapat <i>reward</i> didalamnya
	Siswa memahami <i>feedback</i> yang diberikan oleh peneliti	Peneliti memberikan <i>feedback</i> kepada siswa	

Penutup

Demikianlah yang dapat disampaikan oleh peneliti mengenai materi dan rancangan program eksperimen. Semoga dengan adanya modul ini akan dapat membantu peneliti untuk dapat belajar secara mandiri, mengukur kemampuan diri sendiri, dan menilai diri sendiri tidak terkecuali dalam memahami konsep dasar dan implementasinya. Semoga modul ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan dalam proses pembelajaran pada kegiatan penelitian, baik teori maupun praktik dan semoga modul ini bermanfaat bagi mahasiswa khususnya yang mengambil Bidang Psikologi Pendidikan. Tak lupa dalam kesempatan ini, penulis mohon saran dan kritik yang membangun terhadap demi sempurnanya penyusunan modul ini di masa-masa yang akan datang. Semoga modul ini memberikan manfaat bagi pembaca budiman.

Daftar Pustaka

- De Luca, R.V., & Holborn, S.W. (1992). Effects of variable-ratio reinforcement schedule with changing criteria on exercise in obese and nonobese boys. *Journal of Applied Behavior Analysis*. 25, 671 – 679.
- Ford, M. 2013. *The impact of disruptive students in wisconsin public schools*. Arlington Heights, illinois, USA: Heartland Institute
- Goldstein, J. 2012. *Play in children's development health and well-being*. Europe: Toy Industries Europe
- Hannah, Ryan. 2013. *The effect of classroom environment on student learning*. Honors Theses. Western Michigan University, Amerika Serikat.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi anak (psikologi perkembangan)*. Bandung: CV.Mandar Maju
- Meany-Walen, K.K., Bratton, S.C., Kottman, T. 2014. Effects of adlerian play therapy on reducing students' disruptive behaviors. *Journal of Counseling & Development*. 92: 47-56
- Newcomer, L. (2009). Universal positive behavior supports for the classroom. *OSEP Technical Assistance center on Positive Behavior Interventions and Supports*, 4, 1-16. Retrieved December 2, 2016 from http://www.pbis.org/common/pbisresources/publications/PBIS_newsletter_V414. Pdf
- Petitcherc, A. & Tremblay, R.E. (2009). Childhood disruptive behavior disorder: Review of the origin, development, and prevention. *Canadian Journal of Psychiatric*, 54(4), 222-231.
- Santrock, J.W. (2011). *Life-Span development: Perkembangan masa-hidup (ed. 13 jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Schroeder, C.S. & Gordon, B.N. (2002). *Assesment & treatmet of childhood problems (2nd ed.): A clinical's guide*: New York: Guilford Press.
- Unal, Y. (2015). The effect of colour on human body and psychology. *International Journal of Life Sciences Research*. 3(4): 126-128
- Wicaksono, T.H. (2013). Perilaku mengganggu di kelas. *Paradigma*, No. 15Th. VIII ISSN 1907-297x. Universitas Negeri Jogjakarta. Jogjakarta.

Lampiran 2. Skala Misbehavior

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

No.	Pernyataan	Tidak Pernah	1-3 kali	4-5 kali	Lebih dari 6 kali
1.	Masuk kelas sengaja terlambat				
2.	Sengaja tidak mengerjakan pekerjaan rumah				
3.	Pergi ke kantin saat pelajaran berlangsung				
4.	Tidak mencatat pelajaran yang diberikan oleh guru				
5.	Tidak mendengarkan penjelasan guru				
6.	Makan di dalam kelas saat jam pelajaran berlangsung				
7.	Bikin gaduh di dalam kelas				
8.	Mondar mandir di kelas ketika pelajaran berlangsung				
9.	Melempari teman kelas dengan gulungan kertas				
10	Meninggalkan kelas tanpa izin				
11	Keluar dari sekolah tanpa izin				
12	Merobek atau mencabut kertas pengumuman yang ditempel				
13	Membuat surat izin palsu dan memalsukan tanda tangan				
14	Berkelahi dengan teman satu sekolah				
15	Membantah atau melawan guru di dalam kelas				
16	Meminta hak milik teman dengan paksa				

17	Mengancam, mengintimidasi orang di lingkungan sekolah				
18	Mencuri uang atau barang orang lain				
19	Mengonsumsi minuman keras				
20	Membawa senjata tajam dan senjata berbaya lainnya				



Lampiran 3. Blue Print Skala dan Item

Tabel 4. Blue Print Skala *Misbehavior*

No.	Jenis	Sebaran Item	Jumlah Item	Persentase
1.	<i>Misbehavior</i> di dalam kelas (<i>classroom misbehavior</i>)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15	11	55%
2.	<i>Misbehavior</i> di sekolah (<i>classroom misbehavior</i>)	11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20	9	45%
Total Item			20	100%

Prosedur Penilaian

Memberikan skor murni untuk masing-masing jawaban **Tidak pernah, 1-2 kali, 3-5 kali, lebih dari 6 kali**, dengan aturan sebagai berikut:

Favorable

Tidak pernah	1-2 kali	3-5 kali	6 kali atau lebih
0	1	2	3

Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas Skala *Misbehavior*

No.	Variabel	No item valid	No item tidak valid	Indek validitas
1.	<i>Misbehavior</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 28, 30	7, 12, 15, 16, 19, 24, 26, 27, 29	

Variabel	Cronbach's Alpha	N of items
<i>Misbehavior</i>	.891	30

Hasil setelah melakukan pereduksian 1

No.	Variabel	No item valid	No item tidak valid	Indek validitas
1.	<i>Misbehavior</i>	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 26, 28, 30	14	

Variabel	Cronbach's Alpha	N of items
<i>Misbehavior</i>	.910	21

Hasil setelah melakukan pereduksian 2

No.	Variabel	No item valid	No item tidak valid	Indek validitas
1.	<i>Misbehavior</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 28, 30	-	

Variabel	Cronbach's Alpha	N of items
<i>Misbehavior</i>	.911	20

Lampiran 5. Output data SPSS

DESKRIPSI SUBJEK

Statistics

	JK	Usia
N Valid	20	20
Missing	0	0
Mean	1,10	7,35
Std. Deviation	,308	,489
Minimum	1	7
Maximum	2	8

DESKRIPSI VARIABEL

Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	10	8	23	14,90	5,174
posttest	10	4	11	6,80	2,348
Valid N (listwise)	10				

Kelompok Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	10	8	24	14,80	5,329
Posttest	10	4	14	9,20	3,615
Valid N (listwise)	10				

UJI NORMALITAS

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest Eksperimen	,116	10	,200 [*]	,950	10	,669
Kontrol	,200	10	,200 [*]	,949	10	,659

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest Eksperimen	,166	10	,200 [*]	,931	10	,459
Kontrol	,212	10	,200 [*]	,898	10	,209

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretest Based on Mean	,060	1	18	,809
Based on Median	,053	1	18	,821
Based on Median and with adjusted df	,053	1	17,985	,821
Based on trimmed mean	,060	1	18	,809

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
posttest Based on Mean	3,265	1	18	,088
Based on Median	2,811	1	18	,111
Based on Median and with adjusted df	2,811	1	17,206	,112
Based on trimmed mean	3,304	1	18	,086

UJI PAIRED SAMPLE T-TEST

Kelompok Eksperimen

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	8,100	3,071	,971	5,903	10,297	8,340	9	,000

Kelompok Kontrol

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	5,600	2,366	,748	3,907	7,293	7,483	9	,000

Independent Sample t-test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor.skala.pretest	Equal variances assumed	,060	,809	,043	18	,967	,100	2,349	-4,835	5,035
	Equal variances not assumed			,043	17,984	,967	,100	2,349	-4,835	5,035
Skor.skala.posttest	Equal variances assumed	3,265	,088	-1,761	18	,095	-2,400	1,363	-5,264	,464
	Equal variances not assumed			-1,761	15,445	,098	-2,400	1,363	-5,298	,498

UJI TAMBAHAN

Independent Sample t-test Usia 7 Tahun

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	4,940	,048	-2,541	11	,027	-4,071	1,602	-7,598	-,545
	Equal variances not assumed			-2,707	7,862	,027	-4,071	1,504	-7,550	-,592

Independent Sample t-test Usia 8 Tahun

Independent Samples Test

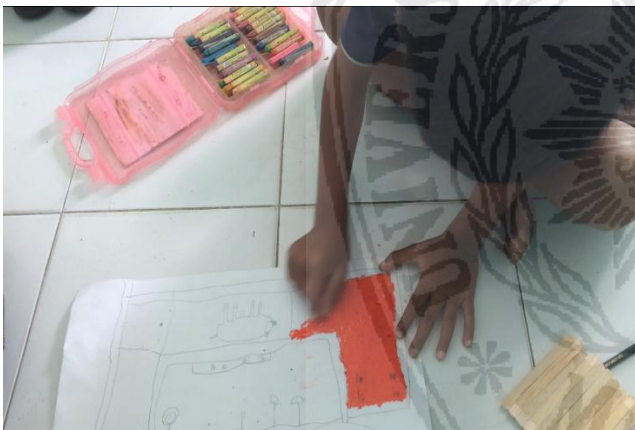
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	2,591	,168	,177	5	,866	,417	2,352	-5,629	6,463
	Equal variances not assumed			,161	2,906	,882	,417	2,583	-7,957	8,790

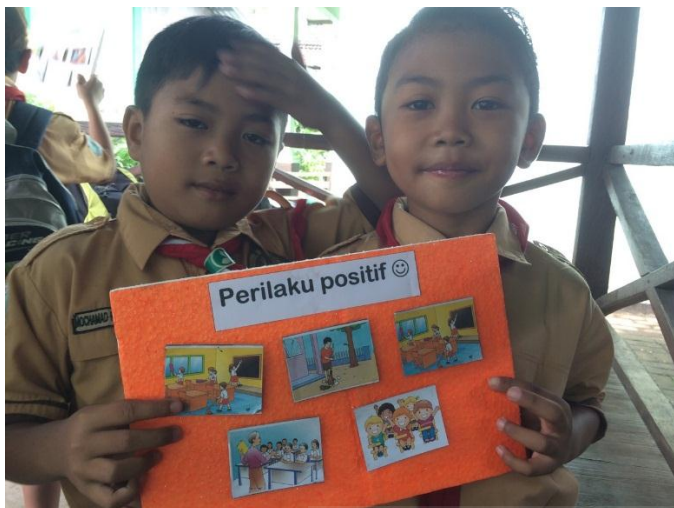
Lampiran 6. Dokumentasi

Pretest



Treatmet





Posttest



Lampiran 7. Data kasar nilai skala *misbehavior* (pretest)

Nama	JK	USIA	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Total
Fadli	L	8	1	0	1	1	2	1	2	3	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	15
Alfa	L	7	0	1	1	2	2	1	2	3	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	19
Beni	L	7	0	0	1	1	1	1	2	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	9
Adit	L	8	1	1	1	1	2	1	3	3	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	16
Arta	L	7	0	0	1	1	2	1	2	3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11
Abi	L	8	1	1	1	2	3	1	3	3	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	22
Rafi	L	7	0	1	0	1	2	1	2	3	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	12
Fini	L	8	1	1	1	3	3	1	3	3	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	23
Ayak	P	7	0	0	1	1	2	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
Nizam	L	7	0	1	1	2	2	1	2	3	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	14
Resa	L	7	1	1	1	3	3	1	3	3	1	1	0	0	0	3	1	1	1	0	0	0	24
Rici	L	7	1	1	0	2	3	1	3	3	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	19
Ahda	L	7	0	0	1	2	3	1	2	3	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	15
Vino	L	8	0	0	0	1	2	1	2	3	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11
Refan	L	8	1	1	0	3	3	0	2	3	0	1	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	17
Rizal	L	7	0	1	1	3	3	1	3	3	1	1	0	0	0	2	0	1	1	0	0	0	21
Edon	L	8	0	0	1	1	2	0	3	3	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	12
Rafael	L	7	1	0	0	2	1	0	2	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	9
Davi	L	7	0	0	1	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8
Silvy	P	7	0	0	0	1	2	1	3	3	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	12

Lampiran 8. Data kasar nilai skala *misbehavior* (posttest)

Nama	JK	USIA	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Skor
Fadli	L	8	0	0	1	0	0	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
Alfa	L	7	0	0	0	1	1	0	2	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7
Beni	L	7	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Adit	L	8	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
Arta	L	7	0	0	0	1	1	1	2	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
Abi	L	8	0	0	0	1	2	1	2	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	10
Rafi	L	7	0	0	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5
Fini	L	8	1	0	0	2	3	0	2	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	11
Ayak	P	7	0	0	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Nizam	L	7	0	0	0	0	1	1	2	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7
Resa	L	7	0	0	1	2	2	0	2	3	0	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	14
Rici	L	7	1	0	0	3	3	0	2	3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	13
Ahda	L	7	0	0	1	1	2	0	2	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
Vino	L	8	0	0	0	0	1	0	2	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6
Refan	L	8	1	0	0	3	3	0	2	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	13
Rizal	L	7	1	0	0	1	2	0	2	2	0	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	12
Edon	L	8	0	0	0	1	1	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
Rafael	L	7	0	0	0	2	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
Davi	L	7	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Silvy	P	7	0	0	0	1	2	0	2	3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	9

